vtech®

V.SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

Disney · PIXAR

LÀ-HAUT

MANUEL D'UTILISATION

Disney/Pixar Elements © 2009Disney/Pixar

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile®**, **V.Smile Motion®**, **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Carl Fredricksen décide de réaliser son rêve d'enfance : il désire voler jusqu'en Amérique du Sud et atteindre Les Chutes du Paradis en attachant des milliers de ballons à sa maison. Très vite, il découvre qu'il a un invité surprise : Russell, un Explorateur âgé de 8 ans, se retrouve embarqué par hasard dans cette aventure. Accompagne nos héros dans leur exploration riche en rebondissements, pars à la découverte de la jungle et déjoue les tours du méchant Charles Muntz…

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney/Pixar *Là-Haut*** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Disney/Pixar *Là-Haut*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

Remarque : Les jeux qui nécessitent l'utilisation du stylet sont également accessibles avec la manette.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative : rejoins Carl, Russell, Kévin et Dug dans leurs aventures et découvre de nombreuses activités…

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 2 ateliers dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : tu peux activer ou désactiver la musique de fond et choisir le nombre de vies standard ou illimité.

V.Link : transfère tes scores sur ta V.Link (vendue séparément).

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars avec Carl, Russell, Kévin et Dug pour une folle aventure ! Quatre jeux éducatifs et amusants t'attendent.
Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

• Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

• Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sur l'écran des paramètres, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

• Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sur l'écran des paramètres, utilise le joystick pour choisir le nombre de joueurs et appuie sur **OK** pour valider. Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile Pocket**® ou **Cyber Pocket**™. Dans l'**Aventure éducative** les deux joueurs jouent soit en même temps, soit l'un après l'autre de manière coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

• Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, sélectionne les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sur l'écran des paramètres et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Apprends en t'amusant grâce aux 2 jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, sélectionne les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sur l'écran des paramètres et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur.

• Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sur l'écran des paramètres, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

• Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sur l'écran des paramètres, utilise le joystick pour choisir le nombre de joueurs et appuie sur **OK** pour valider. Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile Pocket**® ou **Cyber Pocket**™. Dans les **Ateliers Découvertes**, les deux joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative.

1.3. OPTIONS

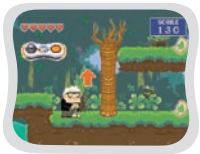
Musique Activée/Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard/Illimité : sur l'écran des options, tu peux choisir l'option Nombre de vies : Illimité. Par défaut le nombre de vies est Standard. Pour ne jamais perdre, choisis l'option à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Une fois tes options choisies, sélectionne avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE



Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**.

Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement au mode **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis ✓. Pour continuer la partie, choisis ✗.

Mode MOUV'/Mode JOYSTICK

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu joues en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu joues en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion**®.

V.LINK™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link**™ à la console, une icône **V.Link**™ apparaît dans le menu principal.

Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link**™ à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.

Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'aventure :

Record	Pièce d'or
Ton record atteint 500	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton record atteint 1300	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton record atteint 1700	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton record atteint 2500	Tu gagnes une 4e pièce d'or

Note : la connexion **V.Link** n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion**® et **Cyber Pocket**™.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Direction Les Chutes du Paradis	Formes, observation
À la découverte de la jungle	Suites logiques
L'échappée de Kévin	Dénombrement, soustraction
Carl et Dug à la rescousse	Couleurs

Ateliers découvertes

Rochers farfelus	Observation
Feu de camp gourmand	Additions

3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :

Énergie restante

Score

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

1. Direction Les Chutes du Paradis

Aide Carl et Russell à diriger la maison jusqu'en Amérique du Sud en évitant les obstacles et attrape les formes qui correspondent à celles que tu vois en bas de l'écran. Attrape également les ballons pour gagner des points supplémentaires.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger la maison	Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière.	Orienter le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas.
Sortir d'un nuage	Bouger la V.Mouv' de gauche à droite rapidement.	Bouger le joystick de gauche à droite rapidement.

Objectif pédagogique : formes, observation

- **Niveau facile** : Il faut attraper 3 formes identiques à chaque fois ; peu d'obstacles.
- **Niveau difficile** : Il faut attraper 3 formes différentes à chaque fois ; plus d'obstacles.

2. À la découverte de la jungle

Carl et Russell explorent la jungle et Russell veut en profiter pour découvrir les merveilles dont elle regorge. Aide-les à parcourir la jungle en évitant les animaux et les obstacles.

Lorsqu'ils s'arrêtent, choisis la plante ou le fruit qui complète la suite logique en bas de l'écran.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs évoluent en même temps sur le parcours et complètent les suites logiques à tour de rôle.

Commandes :

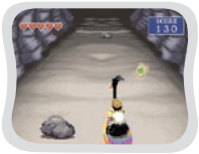
	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger Carl ou Russell	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.
Sauter	Appuyer sur le bouton **OK**.	Appuyer sur le bouton **OK**.
Grimper à un arbre ou à une plante	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière.	Orienter le joystick vers le haut.
Descendre d'un arbre ou le long d'une plante	Incliner la V.Mouv' vers l'avant.	Orienter le joystick vers le bas.
Valider un choix	Appuyer sur le bouton **OK**.	Appuyer sur le bouton **OK**.

Objectif pédagogique : suites logiques

Niveau facile : Il faut compléter la suite logique en trouvant la plante ou le fruit manquant ; peu d'obstacles.

Niveau difficile : Il faut compléter la suite logique en trouvant les 2 plantes ou fruits manquants ; plus d'obstacles.

3. L'échappée de Kévin



Carl, Russell et Kévin sont poursuivis par les chiens de Muntz ! Aide-les à les semer. Déplace Kévin vers la gauche ou vers la droite pour éviter les obstacles.

Compte le nombre de chiens qui bloquent la route et sélectionne la balle de tennis avec le bon nombre. Ainsi, Carl va distraire les chiens en leur lançant une balle.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps : le joueur A dirige Kévin et le joueur B répond aux questions.

Commandes :

	Mode Mouv'	**Mode Joystick**
Diriger Kévin	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.
Déplacer le curseur pour choisir une réponse	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.
Valider un choix	Appuyer sur le bouton **OK**.	Appuyer sur le bouton **OK**.

Objectif pédagogique : dénombrement, soustraction

- ★ **Niveau facile** : Il faut trouver la bonne réponse parmi 3 choix possibles ; peu d'obstacles.
- ★★ **Niveau difficile** : Il faut trouver la bonne réponse parmi 4 choix possibles ; plus d'obstacles.

4. Carl et Dug à la rescousse

Carl et Dug se sont introduits discrètement à bord du dirigeable de Muntz afin de sauver leurs amis. Aide-les à activer les mécanismes qui leur permettront d'avancer en appuyant sur les boutons colorés dans le bon ordre. Fais attention aux obstacles et aux chiens de Muntz !

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent chacun leur tour.

Commandes :

	Mode Mouv'	**Mode Joystick**
Diriger Carl ou Dug	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.
Pousser une caisse	Incliner la V.Mouv' vers la gauche.	Orienter le joystick vers la gauche.
Actionner l'interrupteur	Appuyer sur les boutons colorés dans le bon ordre.	Appuyer sur les boutons colorés dans le bon ordre.
Tourner la roue pour mettre en marche la machine	Tourner la V.Mouv' de gauche à droite.	Déplacer le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre.
Détourner l'attention des chiens	Appuyer sur le bouton **OK**.	Appuyer sur le bouton **OK**.
Traverser pour atteindre la plate-forme en face	Incliner la V.Mouv' de gauche à droite.	Déplacer le joystick de gauche à droite.

Objectif pédagogique : couleurs

- **Niveau facile** : Séquences composées d'une ou de deux couleurs ; peu d'obstacles.
- **Niveau difficile** : Séquences composées de trois ou de quatre couleurs ; plus d'obstacles.

Ateliers découvertes

1. Rochers farfelus

Russell et Dug font un petit jeu. Aide-les à trouver le rocher qui a la même forme que l'objet sur la photo.

Si ce jeu est utilisé avec la manette avec zone tactile ou avec la **Cyber Pocket**™, tu peux choisir de jouer avec le joystick ou bien avec le stylet. Pour cela, sur l'écran des paramètres, sélectionne **Paramètres manette** pour choisir le **mode Joystick** ou le **mode Stylet**. Appuie sur **OK** pour valider.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent chacun leur tour.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick	Mode Stylet
Déplacer le curseur pour choisir une réponse	Non disponible.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.	Bouger le stylet sur la zone tactile.
Valider un choix	Non disponible.	Appuyer sur le bouton **OK**.	Déplacer la sélection sur la photo.

Objectif pédagogique : observation

★ **Niveau facile** : Il faut trouver le bon rocher parmi 3 choix possibles.

★★ **Niveau difficile** : Il faut trouver le bon rocher parmi 4 choix possibles.

2. Feu de camp gourmand

Carl, Russell et Dug se détendent au coin du feu en grillant quelques marshmallows. Aide Carl à savoir combien il doit en griller en additionnant le nombre de marshmallows que veulent Russell et Dug.
Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent chacun leur tour.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur pour choisir une réponse	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite.
Valider un choix	Appuyer sur le bouton **OK**.	Appuyer sur le bouton **OK**.
Faire griller les marshmallows	Incliner la V.Mouv' de gauche à droite.	Tourner le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre.

Objectif pédagogique : additions

- **Niveau facile** : Aide visuelle permettant au joueur de trouver le nombre total de marshmallows ; résultat de l'addition compris entre 2 et 10.
- **Niveau difficile** : Aucune aide visuelle ; résultat de l'addition compris entre 10 et 18.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche/Redémarrer, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél** : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2009 VTech®
Imprimé en Chine
91-002306-169-000 (法)